警察庁調べ96年末の「8号営業」

ゲーム場の大型化進む

許可営業所数は減少、カジノバー検挙数も

警察庁・生活環境課は三月末、「平成八年中における風俗営業等の現状と風俗関係事犯の取締り状況」を発表した。それによると、全国のゲームセンター等は新風営法の施行された八五年以来減少を続け、九三年に一時増加に転じたもののそれ以降再び減少にあること―などとなっている。

これは十二月末現在の風俗営業、風俗関連営業の営業所数などをまとめたもの。九二年までは十月末現在のものを毎年末に発表していたのを、九三年分以降は十二月末現在として翌三月ごろ発表へと切り替えた。

うち「八号営業」については、「ゲームセンター等営業(八号営業)全体では昭和六十年以降減少を続け、平成五年に一時増加に転じたものの、平成六年以降は再び減少傾向にある。営業形態をみると、専業店及び遊技機設置台数が百台を超える営業所が増加するなど、ゲームセンターの専業化、大型化傾向が続いている。また、近年急増傾向にあったカジノバーは、平成四年以降では初めて減少に転じた」とまとめた。

各論に当たる「(3)ゲームセンター等営業」では次のようになっている。

―「平成八年末現在の八号営業(ゲームセンター等)の営業所数は一万八千百二十五軒で、前年末に比べ七百六十八軒(四・〇六%)減少している。専業、兼業別でみると、専業店が七千八百七十八軒で、前年末に比べ九軒(〇・一一%)増加し、昭和六十年からの推移をみても平成二年以降増加傾向。兼業店は一万二百四十七軒で全体の五六・五%を占めているものの、前年末に比べ七百七十七軒(七・〇五%)減少し、昭和六十年から比べるとほぼ半減している状況である。

遊技機の備付台数は、昭和六十年以降連続して増加し、平成八年末現在では四十九万八千六百二十四台で、前年末に比べ一万二千六百八十五台(二・六一%)増加し、一店舗当たりの備付台数も昭和六十年の約一・九倍相当の二十七・五台となり、ゲームセンターの専業店化と大型化の傾向が進んでいる。また、平成八年末のカジノバーの営業所数は三百二十四軒で、前年末に比べ五十一軒(一三・六〇%)減少し、平成四年以降では初めて減少に転じたが、平成四年に比べ六倍相当の高水準となっている(表参照)」

これら警察庁による表記のうち、今回「ゲームセンター」は「ゲームセンター等」に改められたが、違法営業指向が強いとみなされる「カジノバー」についての説明はとくにない。

また「八号営業」の営業所数と遊技機(遊技設備)設置台数は、風俗営業の許可を得た「許可営業所」のみを掲げている。これらと区別される、許可の要らない「その他の営業所」は一万三千七百九十二ヵ所あり、設備も七万八千五百二十九台ある。「許可営業所」と「その他の営業所」を合わせると、三万千九百十七ヵ所、五十七万七千百五十三台となる(これらについては追って詳報)。

「八号営業」関係の遊技機使用賭博事犯の状況については次のとおり。

―「平成八年中の遊技機使用賭博事犯の検挙は二百六十一件千八百四十七人で、前年に比べ件数で二十九件(一〇・〇%)、人員では九百六十七人(三四・四%)減少した。賭博事犯で検挙された営業所は百六十三軒で、そのうち八号営業の許可を受けていた営業所が七十七軒と約半数近くを占めた。

また、検挙に伴い押収した遊技機は千三百五十七台、押収賭金は約二億八千万円となっている。

平成八年中のカジノバーにおける賭博事犯の検挙営業所数は四十八軒で、前年に比べ十二軒(二〇・〇%)減少し、平成五年以降増加傾向にあったカジノバーにおける賭博事犯が初めて減少に転じた。このうち、八号営業の許可を受けていた営業所が三十五軒(検挙営業所全体の七二・九%)を占めるなど、依然として許可営業所における賭博事犯が主流となっているものの、摘発を逃れるため廃ビルを利用したり、一般のマンションやレストラン等を仮装した無許可の営業所が十三軒で前年に比べ七件(一一六・七%)増加した(表参照)」

もちろん「カジノバー」は「八号営業」に含まれている。さらに言えば「八号営業」には、「10円ゲーム」などの看板を出すTVポーカー店など違法営業と見られるゲーム場が含まれている点に注意を払う必要がある。

第4表 ゲームセンター等営業の営業所数の推移

区分	昭60年	平4年	平5年	平6年	平7年	平8年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
8号(ゲームセンター)	26,217	19,540	19,766	19,406	18,893	18,125	▲ 768	▲4.06
(指数)	(100)	(75)	(75)	(74)	(72)	(69)		
専業店	7,101	6,609	7,385	7,704	7,869	7,878	9	0.11
(指数)	(100)	(93)	(104)	(108)	(111)	(111)		
兼業店	19,116	12,931	12,381	11,702	11,024	10,247	▲ 777	▲7.05
(指数)	(100)	(68)	(65)	(61)	(58)	(54)		

第4―1表 ゲームセンター等の遊技機設置台数の推移

区分	昭60年	平4年	平5年	平6年	平7年	平8年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
総数	380,625	401,693	451,977	471,173	485,939	498,624	12,685	2.61
(指数)	(100)	(106)	(119)	(124)	(128)	(131)		
1営業当たりの備付台数	14.5	20.6	22.9	24.3	25.7	27.5	1.8	7.0

第4―2表 ゲームセンター等の遊技機設置台数別営業所数の推移

区分	昭60年	平4年	平5年	平6年	平7年	平8年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
総数	26,217	19,540	19,766	19,406	18,893	18,125	▲ 768	▲4.06
10台以下	17,236	11,377	10,788	10,183	9,452	8,707	▲ 745	▲7.88
(指数)	(100)	(66)	(63)	(59)	(55)	(51)		
11台~50台	7,414	5,811	6,190	6,198	6,233	5,951	▲ 282	▲4.52
(指数)	(100)	(78)	(83)	(84)	(84)	(80)		
51台~100台	1,377	1,972	2,256	2,417	2,494	2,578	84	3.37
(指数)	(100)	(143)	(164)	(176)	(181)	(187)		
101台以上	190	380	532	608	714	889	175	24.51
(指数)	(100)	(200)	(280)	(320)	(376)	(468)		

第4―3表 カジノバーの営業所数の推移

区分	平4年	平5年	平6年	平7年	平8年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
8号許可営業所数	54	165	288	375	324	▲ 51	▲13.60
(指数)	(100)	(306)	(533)	(694)	(600)		

第12表 遊技機使用賭博事犯の検挙状況の推移

区分		平4年	平5年	平6年	平7年	平8年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
検挙	件数	396	274	251	290	261	▲ 29	▲ 10.0
	人員	2,461	1,919	1,991	2,814	1,847	▲ 967	▲ 34.4
	営業所	332	274	241	231	163	▲ 68	▲ 29.4
	(うち許可営業所)	(66)	(76)	(75)	(113)	(77)	(▲ 36)	(▲31.9)
押収台数		3,157	2,503	2,198	1,892	1,357	▲ 535	▲ 28.3
押収賭金(万円)		22,000	16,000	23,000	39,000	28,000	▲11,000	▲ 28.2

第12―1表 カジノバーにおける賭博事犯の検挙状況の推移

区分	平4年	平5年	平6年	平7年	平8年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
許可営業所数	54	165	288	375	324	▲ 51	▲13.6
検挙営業所数	1	6	19	60	48	▲ 12	▲20.0
うち許可営業所	0	4	12	54	35	▲ 19	▲35.2
うち無許可営業所	1	2	7	6	13	7	116.7

日本科学遊園

江川マサさんが老衰で死去

江川 マサさん(えがわ・まさ‖日本科学遊園㈱取締役) 三月二十五日午前十一時五十分、老衰のため京都市内の病院で死去、八十八歳。京都出身。自宅・会社は京都市山科区日の岡鴨土町二十番地。葬儀・告別式は社葬として二十八日正午から同社で行なわれた。葬儀委員長は吉田勲同社会長、喪主は長男清一郎(せいいちろう) 同社社長。

特許・実用新案 出願公告・公開

(3月15日~31日)

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明/考案の名称、出願人(都道府県名)、登録/公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。新法施行で特許の出願公告は廃止、付与異議申立制度に代わった。発明/考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

三月十九日‖「ゲーム装置」、㈱テンゲン(東京)、2591692、3-135446。

実用新案登録(旧)

三月十九日‖「遊戯乗物の駆動装置」、㈱トーゴ(東京)、㈱タナカ製作所(神奈川)、2529617、2-123364。

三月二十六日‖「娯楽用乗物装置」、エム・オー・マシナリー㈱(東京)、2530676、5-37842。

登録実用新案

三月二十八日‖「画像合成装置」、㈱エス・エヌ・ケイ(大阪)、3035618。「軌道走行乗り物」、㈱トーゴ(東京)、3035676。「遊戯機の駆動装置」、同、3035677。

特許出願公開

三月十八日‖「遊技機用コイン払出装置」、ユニバーサル販売㈱(東京)、9-70468。「三次元ゲーム装置及び画像合成方法」、㈱ナムコ(東京)、9-70481。「ゲーム装置」、同、9-70482。同、9-70483。

三月二十五日‖「ルーレット状のボールゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、9-75505。「オートバイゲーム機の操作装置」、同、9-75543。「遊戯機用シンボル表示装置及びこれを用いたスロットマシン並びにパチンコ機」、㈱イーグル(東京)、9-75506(請)。「メダルゲーム機」、コナミ㈱(兵庫)、9-75539。「ドライビングゲーム機」、同、9-75546(請)。「画像識別遊戯装置」、同、9-75551(請)。「ゲーム装置、ゲーム方法およびゲームシステム」、㈱エス・エヌ・ケイ(大阪)、9-75541。「衝撃発生装置及びこれを用いたシミュレータ」、㈱ナムコ(東京)、9-75542。「ゲーム装置」、同、9-75545。「ゲームシステム」、同、9-75548。「シューティングゲーム装置及びその演算方法」、同、9-75552。「ゲーム機用コントローラ」、ソニー㈱(東京)、9-75544。「ビデオゲーム機」、㈱タイトー(東京)、9-75547。「コンピュータ囲碁装置及びその終局判定方法」、七瀬武(兵庫)、9-75549。「電子ゲーム装置」、カシオ計算機㈱(東京)、9-75550。

三月三十一日‖「円盤表示型スロットマシン」、本井隆(滋賀)、9-84926。「ターンテーブルゲーム機」、㈱ユニ機器(栃木)、9-84952。「ルーレット架台」、㈲フリーダムプロジェクト(福岡)、9-84953。「ゲーム機の景品払い出し装置」、㈱タイトー(東京)、9-84954。「画像処理における色加算回路」、同、9-84956。「ゲーム機」、大平技研工業㈱(岐阜)、9-84955。「ゲーム装置」、㈱ナムコ(東京)、9-84957。「遊技機システム」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、9-84958(請)。「電子式ゲーム装置」、カシオ計算機㈱(東京)、9-84960。

実用新案出願公開

三月二十八日‖「カートリッジ係止機構を備えたゲーム機及びこのゲーム機に適用されるカートリッジ」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、9-129(請)。

大阪府下の3遊園地

19施設で虚偽報告の例

近畿地区行監が85施設調査した結果

大阪府下の遊園地で、遊園施設の所有者が行政側に虚偽の検査報告をしたり、人身事故を報告していない例が多いことなどが、総務庁近畿管区行政監察局の調査でこのほど明らかになった。

これは兵庫県の東条湖ランドで九五年十月に少女の死亡事故が起きたことなどから、同監察局が遊園施設の安全維持管理の状況を調査、「レジャー施設等における遊戯施設の管理に関する地方監察の結果」としてまとめたもので三月十日発表。十二日に施設の監督官庁である大阪府知事などに通知し、改善を求めた。

調査は大阪府下の四ヵ所の遊園地に設置されている八十五施設(いずれも建築基準法などで定期検査や報告義務があるもの)を対象に、九六年八月から十一月にかけて実施された。その結果、三ヵ所の遊園地で大半の機種に点検や運行管理面での不備があり、しかも定期点検をしていなかったり、異常があるにもかかわらず「良好」と報告されている例が十九施設もあることなどが見つかった。その主な事例は次のとおり(遊園地Aは大阪府、Bは枚方市、Cは吹田市の各所管)。

①定期検査を二年間行なわず運行‖A遊園地のウォーターシュート。②定期検査で要補修整備部分があるのに「良好」と報告‖A遊園地コースター(レールに十七ヵ所亀裂)、B遊園地コースター(車輪踏面異常二十二ヵ所)、同ウォーターシュート(循環ポンプ故障)、同オクトパス(支えアーム部ボルト破損)、同ローター(非常停止装置機能不十分)。③初期点検とその報告が行なわれていない‖A遊園地の飛行塔や海賊船など十二施設。④オープン前の臨時点検後、定期点検なし‖A遊園地の観覧車など三施設。⑤運行管理規程を定めず、運行管理者の配置も適切でない‖A、B遊園地のウォーターシュート、ローター。

このほか⑥安全確保上の問題として、建設省通達による身長制限を無視し〝保護者同伴〟で利用させたり、係員の複数人数の常駐義務を非効率として一人しか配置していない施設、また⑦九三―九六年で人身事故八件を含む九件の事故が報告されていない(A、B遊園地)、⑧事故等対策訓練を行なっていない―など詳細に報告されている。

ビスコが新作展

プレートメモリー披露

サミー工業とトーワJ協賛

㈱ビスコ(営業所東京、秋山哲雄社長)は三月十七日、東京・新宿の東京ヒルトンホテルでプライベートショーを開き、新タイプの写真プリント自販機「プレートメモリー」を披露した。これはサミー工業㈱と㈱トーワジャパンの協賛も得て開かれたもので、オペレーターら関係業者約五百五十人が参集した。

「プレートメモリー」は、利用者の顔写真をプラスチックプレートに加工し、キーホルダーとしても使えるようチェーンとのセットで払い出すというもの。

操作手順はシール機と同じで、ボタンによりフレームを選択し、CCDカメラで撮り込んだ利用者のポーズを決定。機械側ではこの画像を二十数㍉四角のプラスチックプレートにプリントし、特殊熱処理加工(特許、実用新案申請中)により三㍉四角に圧縮。これをキーチェーンとともに払い出す。撮影から払い出しまでの所要時間は約四分。なお持ち込み写真などとの合成も可能。

本体(専用カーテン付き)OP価格百三十八万円、プレートとチェーンは五百セットで六万円(一セット百二十円)。同社およびサミー、トーワジャパンの三社から五月末に発売予定。AM業界のほか結婚式場など広い市場への販売を行なうとしている。なお今後、ハート形や星形など形の違うプレートやネックレスチェーンを用意し、新バージョンとして供給していく。

会場ではこのほか他社製AM自販機も数機種展示し、AM自販機コーナー作りも提案した。

ビスコ「プレートメモリー」

ビスコの新作発表会のようす

任天堂、3月期

連結で上方修正

単独当期利益のみ下方修正

任天堂㈱(本社京都、山内溥社長)は四月七日、九七年三月期の単独および連結の業績予想を上方修正(単独当期利益のみ下方修正)した。

米欧での「ニンテンドウ64」販売が好調なのに加え、円安による為替差益が発生したための上方修正だが、ベルギー子会社の整理損とフランス、ベルギー子会社株式の評価損など特別損失二百六十億円を計上するため単独当期利益のみ下方修正した。

修正後の単独業績予想は売上高が前年比一四・九%増の三千四百五十四億円、経常利益が一四・六%減の一千億円、当期利益が三一・六%減の三百五十億円。昨年十一月発表の前回予想と比べそれぞれ二%増、一八%増、二七%減となった。

修正後の連結業績予想の売上高は前年比一八・〇%増の四千百八十億円、経常利益は八・七%減の千八十億円、当期利益は五・二%増の六百三十億円。昨年十一月の前回予想と比べそれぞれ六%、二七%、三一%増えた。

JR京都駅ビルに

セガ社の新ロケ

伊勢丹内で9月オープン予定

現在建設が進められている新しいJR京都駅ビル内に、㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)運営による大型AM施設が設置され九月十一日オープンすることが明らかとなった。

これは西日本旅客鉄道㈱と同ビル建設運営主体である第三セクターの京都駅ビル開発㈱が三月十九日発表したもの。新しい駅ビルは地下三階、地上十六階建ての巨大な建物で、七月十二日開業するJR京都駅施設、八月九日開業の劇場「シアター1200」、そして九月十一日オープンする百貨店や専門店の商業施設やホテルなどで構成されている。

セガ社AM施設は、百貨店「ジェイアール京都伊勢丹」内に設けられるアミューズメント部分約三千平方㍍のスペースを使用。中型アトラクション約十機種を中心に各種AM機が設置される予定。入場料制ではなく八号営業店として運営し、営業時間は午前十時から午後十一時まで。

同社ではこの形態のロケを、大阪ドームシティにある「セガ・アリーナ」に続く〝ニュータイプAM施設〟としており、今後アトラクション中心のロケは、入場料制の大規模ATPとの二つのタイプで展開していく。

CGで動くデジタル版

アイドルリカちゃんも

タカラ、新商品として発表

㈱タカラ(本社東京、佐藤博久社長)は三月三日、東京・丸ノ内のパレスホテルで「リカちゃん誕生三十周年記者発表会」を開催。デジタル版「アイドルリカちゃん」を披露した。

佐藤社長は、六七年に発売して以来日本の女の子に親しまれてきた「リカちゃん」人形(三十年間に四千二百二十三万体の販売累計を持つ)の三十周年記念として、「今年、本当のおもちゃとは何かという企業の方向性を模索する中で、遊び心を満たすものなら何でも、子どものものならどんなことでも、という趣旨で〝真・おもちゃ宣言〟をした。おもちゃは時代とともに変化する。リカちゃんは着せかえ人形として登場したが、今では日本を代表する文化価値のあるキャラクターに成長した。おもちゃとしての素晴しさ、大きな可能性を感じており、今後も少女文化のキャラクターとして大きく育つことを期待している」と語った。

新しく披露されたデジタルキャラクター「アイドルリカちゃん」は、CG制作の㈱デジタル・メディア・ラボ(本社東京、山岡重晃社長)と共同開発したもので、㈱ホリプロ(本社東京、堀威夫社長)とタレント契約し、デビューする。大きな特徴は〝フェイス・キャプチャリング・システム〟によって、裏方となる声優の顔に取り付けられた電極の微妙な筋肉の動きを読み取り、リアルタイムで口の動き、表情を表わすことができる点。首の動きも対応している。

発表会では「リカちゃん」の新しい声優、大野まりなさんらが紹介された。

アイドルリカちゃん

「スタンプ倶楽部」の もとが品不足に

一台当たり月1500個で供給

顔写真入りスタンプを作成するデータイースト／セガ社「スタンプ倶楽部」が"スタクラ"と呼ばれて人気を集め、AM自販機ブームに拍車をかけつつあるが、同機で払い出す"スタンプのもと"の生産が需要に追いつかず、全国的に品薄状態が続いている。

このため同機を設置しているロケのほとんどが、"スタンプのもと"の一日の販売個数を限定したり、稼働時間制限などによる対応を余儀なくされている。さらにこの状態に乗じて、通常一回五百円の利用料金を八百円に設定する店も出てきた。

同機は十二月下旬発売後、三ヵ月で約二千台を出荷した。セガ社では、「本体生産も需要に追いつかず、現在三ヵ月先までの予約注文が殺倒している状態」としている。

また"スタンプのもと"はデータイーストを通じて、文具メーカーのぺんてる㈱が製造。これは特殊加工によるぺんてる独自の技術を使ったもので同社しか製造できないが、月間三百万個という生産ペースを維持。それでも本体一台当たりにすると月間千五百個しか供給できない計算となり、「一日五十個限定」と表示するロケもある。

この品薄状態についてセガ社では、「本体販売時に事情を説明している。発売当初は戸惑ったオペレーターもいたが、今では個数限定に了解を得ている。しかし"スタンプのもと"の生産ペースが一定で本体出荷台数が増えていけば、人気が衰えない限り今の品薄はさらに続くだろう。これはシールとは生産面の事情が異なるので仕方のないことだが、精一杯の供給を続ける」としている。

"スタンプのもと"

人事異動

スガイ・エンタテインメント

（4月1日）スガイディノス総支配人（旭川地区総支配人）若松利勝氏▽旭川地区総支配人（スガイディノス総支配人）坂本豊氏▽営業推進部企画宣伝部長、横田昌樹氏。

ナムコ

（4月1日）販売二部長、加々見章氏。

ジャレコ

（4月1日）常務営業部担当（取締役）平島稔氏。

外製管理部（開発3部長）布川博氏▽経理部長、岩浪成治氏▽経理部参事（経理部長）吉岡保則氏▽生産部長、内海正践氏▽大阪支店長、三浦金実氏▽営業部長、木村俊彦氏▽開発1部長、尾崎行和氏▽大分工場長、江崎八郎氏。

▼機構改革＝外製管理部を新設。

カプコン

（3月31日）退任（取締役）坂井昭夫氏。

（4月1日）兼PL商品技術部長、取締役技術本部長青木隆氏▽上野事業所長（製造本部長）取締役吉川正夫氏▽兼第四制作部長、取締役開発本部長岡本吉起氏。

財務部長、小西繁男氏▽情報システム室長、松本孝弘氏▽知的財産室長（マルチメディア事業部長）関口卓史氏。

（開発本部）副本部長兼第一制作部長、船水紀孝氏▽業務部長、山下佳文氏▽第二制作部長、稲船敬二氏▽第三制作部長、三並達也氏▽第五制作部長、江川陽一氏▽第六制作部長、紙森正次氏▽マルチメディア事業部長、田中健一氏。

技術本部ハード設計部長、口野真司氏▽マーケティングセンター長、桑元秀悟氏。

（OP事業本部）施設事業部長、初野純孝氏▽レンタル事業部長、谷保文夫氏。

（AM事業本部）特機事業部長、早見晶市氏▽国内事業部長、蓮池宏久氏▽海外業務部長（カプコンUSA社上級副社長）平尾一氏氏。

（CS事業本部）CS事業本部長、辻本春弘氏▽国内事業部長、柏崎聡氏▽海外事業部長、伊藤俊三氏。

新規事業部長（商品物流本部長）米倉建三氏。

▼機構改革＝①経理本部を経理部と財務部に分割、②人事本部を人事部に、総務本部を総務部に、総合経営企画室を経営企画室にそれぞれ改称、③情報システム室、知的財産室、マーケティングセンター、新規事業部をそれぞれ新設、④開発本部を再編し、業務部、第一制作部、第二制作部、第三制作部、第四制作部、第五制作部、第六制作部、マルチメディア事業部を設置、⑤技術本部にハード設計部、PL商品技術部を設置、⑥OP事業部をOP事業本部に改称、施設事業、レンタル事業部を設置、⑦AM販売事業部をAM事業本部に改称、特機事業部、国内事業部、海外業務部を設置、⑧CS販売事業部をCS事業本部に改称、国内事業部、海外事業部を設置、⑨海外事業部を解消、業務をAM事業本部海外業務部とCS事業本部海外事業部に移す、⑩商品物流本部と製造本部の業務を上野事業所管轄に再編する。

サノヤス・ヒシノ明昌

（4月1日＝以下はレジャー事業本部関連分のみ）兼企画・プロジェクト部長（プロジェクト担当）取締役中国営業部長小倉克巳氏。

兼製造副総括、製造部長前芝凱伯氏▽製造部長（工事部長）長沢範氏▽設計部部長、赤沢貴文氏。

シグマ

（4月1日）営業一部長、上村安幸氏▽営業二部長、坂本寛氏▽営業三部長（営業五部長）飛田一郎氏▽広報室長、久保田義明氏。

▼機構改革＝①営業一部―五部を営業一部―三部に再編、②広報室を新設。

宝娯楽

（2月1日）会長（社長）矢野照和氏▽社長（常務）谷津正次氏。

株式に改組

㈱トップ産業（旧・㈲ミユキ工芸）＝東京都葛飾区南水元一丁目十一の七、☎3607―6896、村山徳三朗社長。

事務所移転

コミットメディア㈱＝東京都新宿区箪笥町四十一番地、大崎マンション701、☎3260―8340、前田洋海社長。

論潮 週刊「CB」

空気で浮び上がらせるので想像以上にスピードの出る「エアホッケー」は、米国のブランズウィック社が七二年ごろ開発し、翌年には早くも世界的ヒット製品となった。今日この製品はダイナモ社などで生産されているが、基本的な仕組みは変わっていない。爽快なスポーツ感覚をもたらすので、人気もあり、息の長い、理想的なゲーム機のひとつとなっている。

七二―七三年ごろのこうした世界的なAM機の動向を知るには、米国の週刊「キャッシュボックス」のバックナンバーをひも解くのが一番早いが、七四年創刊、七五年設立した小社ではせいぜい七四年までしか「キャッシュボックス」のバックナンバーを遡ることができない。しかし八八―九〇年にかけて同紙は、過去のニュースダイジェストを断続的に掲載しており、これが結構参考になっている。

「エアホッケー」は七三―七四年に日本でもブームをもたらし、七四年には日本ブランズウィックが東京ミナミプラザで競技大会を開いた、という記事が掲載されている。実に二十三年前の話なのである。

「キャッシュボックス」の記事の作りかた、編集方法にはいくつか疑問点もあったが、全般的には良く出来ており、なにかと参考にし、勉強させてもらった。米国の業界誌「リプレイ」の発行人、エディ・アドラム氏は「キャッシュボックス」に十一年間勤め、コインマシン欄を担当していたが、今年三月に死去したジョージ・アルバート氏と意見が衝突し、独立したという経緯がある。

「キャッシュボックス」のアルバート氏は八十三歳で死去するまで、ずっと発行人だったが、果してそれで良かったのかと思う。ジュークボックスを介して、数多く無名の新人をスターに育てるなどその分野では有名だったアルバート氏は、オーストラリアの「キャッシュボックス・インターナショナル」誌に関してご立腹だったと言う。最後まで面白い人物だった。

大阪ドームシティ

「シムランドQ」と「パ・ドゥー」盛況

トーゴとサノヤス・ヒシノ明昌がAMパークを共同運営
セガ社がドーム前の8号店を新タイプのロケとして直営

写真はいずれも「シムランドQ」内の空中都市を走る「スカイフルーク」

大阪ドーム内の都市型テーマパーク「シムランドQ」と、同ドーム前にある複合施設「パ・ドゥー」内のAM施設「セガアリーナ」がともに三月一日オープンし（本紙前々号参照）、連日大変な賑わいを見せている。

とくに春休み中にはいずれのロケも平日でも五千人、土日曜祝日ともなると一万人以上の来場者を数えた。さらに大阪ドームで若者向けコンサートなどが催されると一日に二万人以上もの人々が詰めかけ、各アトラクションには数時間待ちの長蛇の列が出来るとともに、とくにAM自販機設置フロアは整理券を配らなければならないほどごった返すなど、各ロケとも予想をはるかに上回る盛況ぶりとなっている。

シムランドQ

大阪ドーム九階部分を取り巻くチューブ状の屋内にある「シムランドQ」はトーゴとサノヤス・ヒシノ明昌の共同運営で、実質的にはトーゴがほぼ全面的に運営している。

幅約十一㍍、長さ三百㍍の細長いフロア約三千三百平方㍍を宇宙、未来、十九世紀の米国南部の町、東洋の桃源郷と四ゾーンに区分し、各テーマに沿って大掛かりな凝った装飾がなされている。

アトラクションはすべてオーナーの大阪シティドームが買い取り、運営を委託している。

映像シミュレーター「スペースインパルス」＝英国エアライド社製で、仙台教映社を通じ導入。映像ソフトはCGで、不思議な工場内を自動車で疾走するもの。定員十六人利用料金六百円。

メリーゴーランドの定員三十二名「ラウンドスタリオン」と定員二十二名「ラウンドポニー」＝イタリアのベルタゾン社製、ダイニチを通じ導入。各利用料金三百円、百円。

以上三機種ともサノヤス・ヒシノ明昌が導入、設置したもの。

以下二機種はトーゴ製。スカイサイクル「スカイフルーク」＝百㍍の高架レール上を二人乗りライドが走行。百三十五度方向転換するターンテーブルやパイプトンネルなどがある。利用料金四百円。

立体音響施設「百話館」＝内容は洋館でのホラーストーリー。定員二十名。利用料金四百円。

ゲーム機はTVゲーム機、メダルゲーム機など百六十台をジャンル別に小部屋などに配置。

入園料制で大人五百円、小人三百円。アトラクションとのセット券もある。当日に限り再入園でき、アトラクションの未使用分は後日も利用可能。営業時間は十一―二十三時。同園の投資額二十六億円。初年度入園者八十万人、売上額十四億円を見込む。

「シムランドQ」にて、上の写真はAM自販機をまとめたコーナー、下は米国南部の街並みと大小2種類のメリーゴーランドなど

右の写真は米国南部の街並みの一部分で、装飾された建物の中にゲームコーナーがある

「セガアリーナ」のエントランスホール（上）と小型アーケード機設置フロア

セガアリーナ

大阪ガス岩崎開発とセガ社の共同開発、運営による「パ・ドゥー」内の核施設「セガ・アリーナ」は、セガ社直営の八号営業店でフロア面積は約二千四百平方㍍。

店内は原始時代をイメージした装飾で統一し、恐竜の骨、鍾乳洞、サボテン、氷の壁、石柱などをポップにアレンジし随所に配置している。

アトラクションは映像シミュレーター「アクアノーバ」（利用料金六百円）、同「AS―1」（五百円）、ホラー立体音響施設「マーダーロッジ」（同）、トリックアートを配した中を質問に答えながら巡る占い施設「フォーチュン・ミュージアム」（同）、対人シューティング施設「Q―タッグ」（六百円）の五種類。それぞれの入口部分にも独特の装飾がある。

またゲーム機は全部で約二百台設置。

このほか無料で遊べるびっくり電話や体重計など同社〝ファンタラクション〟も多数配置されている。入場無料で営業時間は十一―二十三時、年中無休。同店の付帯施設としてボウリング場やカラオケルームなどがあり、これらを含めセガ社がオーナーとなっており同社投資額は四十八億円、年間百五十五万人、売上額三十一億円を見込んでいる。

同社では「シムランドQ」との関係について、「パークとゲーム場は主な対象客層が違うのでバッティングしない。むしろ相乗効果が期待できる」としている。また同社はこの形態のロケを、大規摸ATPとゲーム場「GIGO」などとの中間に位置する新タイプ店舗として展開する。

いずれも「セガアリーナ」にて、原始時代をテーマに鍾乳石（右）やサボテンなどを装飾

打開策見出せない米国業務用市場覆う閉塞感

ロケーション改良が最大の急務
ＯＳ標準化、通信ゲームはまだ

セガ・ゲームワークス社の小間で（左から）スキップ・ボール会長兼ＣＥＯ、セガ社の鈴木久司常務

ファブテック社の小間で（左から）データイーストの清家弘之部長、セタＵＳＡ社の静間智一氏、ミッチェルのロイ・尾崎社長

米国の春のAM機総合展、ASI（アミューズメント・ショーケース・インターナショナル）97は、三月十三―十五日、ラスベガスのサンズ・エキスポセンターで開催され、二百十社（前回二百三十五社）が七百二十五小間（八百五十七小間）に出展。一段と展示規模を縮少し、米国業務用市場の後退を示すことになった。

同ショーはこれまでACME（アメリカン・コインマシン・エキスポ）だったのを改称、国際色を強めることにしたのと、ここ数年下降線をたどる登録入場者数を回復するためいくつかの改善を施したのが特徴となっている。会場も業者が比較的集まりやすいラスベガスを選び、九八年も同じ場所で開く予定。

主催者であるAAMA（アメリカン・アミューズメント・マシン・アソシエーション）はメーカーとディストリビューターの全米協会。この展示会は「プレイメーター」主催のAOEにぶつけるようにしてメーカー協会がASIを発足させ、八四年から八六年にACMEに合併したもの。AAMAと「プレイメーター」の共催は九四年で終わり九五年からAAMA単独主催となっている。従って今回の改称は、元の名称に戻すという意味もある。

建物（ビルディング）を怪獣が取り壊わすという、見てすぐ分かるゲームだとして、ＣＧレンダリング化された「ランページ・ワールドツアー」

セガ・ゲームワークス社の小間で（左から）セガＵＳＡ社の上原武副社長、セガ社の中西信夫本部長

メーカー協会の春のショー、オペレーター協会の秋のショー（AMOAエキスポ）とそれぞれの立場を分け合っており、これで良いように見えるが、どちらの展示会もここ数年登録入場者数は下がり続け、規模も小さくなっている。このため「年に二度もこうした展示会は必要がない。合併してひとつにしたらいい」という声が高まっている。

実際AMOAとAAMAはこれらの意見に耳を傾け、両協会の合併を視野に入れながら展示会の統合を検討しているが、それにも困難があるとのことだ。古くからあるIAAPAショーや、比較的歴史の浅いファンエキスポなどが好調な発展ぶりを見せているのに、AMOAとAAMAは解決方法を見出せていない。

ゲーム場に限界

その原因は、アーケード（AMゲーム場）自体の開発に限界のあることと、FEC（ファミリーエンタテイメントセンター）やテーマパークのような集客力のあるロケーション開拓まで進めないという中途半端な資本規模にある、と思われる。基板タイプのTVゲーム機でオペレーションがうまく行っているうちは良いが、そういうゲームの多くは家庭用TVゲームに吸収されてしまい、完成品タイプは高額なのでそれほど導入できない――という事情が積み重なって、先細ってきたと見られている。

一方ではFECに近いコンセプトで売上げを伸ばしている「デイブ&バスター」（D&B）のような積極的なオペレーターもいくつかあり、従来型のオペレーターとの差を広げている。セガ社などの合弁による「ゲームワークス」の展開も、そういう意味では大きな刺激になる。しかし、そういうロケーション開拓にはかなりの資本、人材、経営能力が必要とされるので、だれもが実現できるわけではない。ここに米国の業務用業界の大きな課題が横たわっているように思われる。

ナムコ・アメリカ社の小間のうち「アルマジロレーシング」を試しているようす。右側は「鉄拳３」を並べている。

ＡＳＩ97会場の入口正面に設けられたセガ・ゲームワークス社の小間と、「スーパーＧＴ」（スカッドレース）を紹介するマルチスクリーン

こうしたオペレーション状況の中で、メーカーとディストリビューターが楽観的であるわけがない。この一年間だけでもフリッパーメーカーのプリミア社閉鎖、カプコンのフリッパー部門閉鎖、有力TVゲーム機メーカーのアタリゲームズ社が競合相手のWMS社に買いとられ、ミッドウェーゲームズ社の一部門となるなどいい話はない。一年前やっと業務用TVゲーム機市場に進出したはずのアクレイム・コインオプ社には、もうそのような勢いが残っていない。

二年ほど前に米国子会社を整理したタイトーはこうした状況を先取りしていた、とも言えるほどである。セガ社、ナムコ、コナミ、カプコン、SNK、データイースト、サミー工業、ミッドウェストなど今回出展した日系のメーカーは、中南米を含むアメリカ市場に対し細かい調査、分析を続けることで、メーカーとしての実績を挙げているものの、これはそう容易なことではないように思える。これまで出展してきたジャレコ、テクモの米国子会社が今回出展しなかったのも、「市場が悪すぎる」というのが大きな原因であることに違いないのである。

ASI97はこれまでのACMEと比べ改善されたと言うが、登録入場制（レジストレーション）の非効率運営などむしろ悪くなった面が目立った。これはショー委員会の責任に帰することだろう。出展社は工夫をしたところが多かった。とくにWMS社はショーの前日の夕方、ハードロックホテル内でパーティーを開き、新製品を紹介した。このためジョー・ディロン副社長らスタッフが舞台の上で短かいミュージックショーを演じる、という涙ぐましい演出もあった。ナムコ・アメリカ社も落ち着いたいいレセプションを前日の夜、トレジャーアイランドホテルで開催した。

努力実り入場増

WMS社パーティーもそうだが、これまでディストリビューターしか入れなかった時間にも、オペレーターが入場できるようにしたことなどは確かに良くなった。おかげで登録入場者は、前年より約一九%増え六千九百四十七人となったが、二年前までは七千人以上だったので、下落にやっと歯止めがかかったという程度にすぎない。ロケーションの現場でオペレーションの収入が回復されないと、根本的な解決にはならないのである。

電話回線を利用し、モデムを介して他のゲーム機とデータを交換し合うという“通信ゲーム”がゲーム場の収入増につながる、との期待があるところから、インクレディブル・テクノロジー社などが計画を進めているが目立つほどの成果を挙げていない。昨年九月以来マイクロソフト社が、業務用TVゲーム機に「ウインドウズNT」を導入し、標準化すれば業務用の業界は立ち直る――と提言したが、メーカーの反応はわずかで、実現が危ぶまれている。

マイクロソフト社の提言内容はAMOAエキスポ96のリポートで詳述したので繰り返さないが、CD―ROMによるソフト供給、電話回線を使っての通信ゲーム、ソフトのバージョンアップなどを前提に、コスト削減で収入アップが期待できるというもの。今回のショーではパソコンゲームの業務用仕様化、インターネット端末など実例を紹介したものの、ゲーム自体は何ら魅力がなく失望感を深めた。同社はさらに実用化を進める、としている。

これらと似た動きをしているのが、ノーラン・ブッシュネル氏がリーダーとなっているプレイネット社（旧・アリストネットワーク社、モーリー・コーヘン社長）で、電話回線で接続した卓上式、六人用ゲーム機、ジュークボックスの三種類を展開する、との計画を示している。しかし、簡単なTVゲーム、インターネット端末までしか見せておらず、雲行きが怪しくなってきた。なお同社はIBMの「グローバルネットワーク」と提携したと三月に発表しており、少なくとも接続地点は確保している。

プレイネット社の示す壮大な計画とは別に、硬貨作動式など利用支払い制の自動インターネット端末機はいくつか紹介された。これらは公衆電話と同じように、だれもが簡単にインターネットを楽しんだり、電子メールの送受信ができるというもので、キーボード付き。コイネット・インターナショナル社「コイネット・インターネット・アクセス」はウィンドウズ95タイプで本格的アップライト。サンテックシステム社「インターネット・ベンディング・キオスク」はテーブルの広いミニアップ型。サーフィン・デバイス社「バックサーフ

米国ＳＮＫ社の小間で（左から）ＳＮＫの高堂良彦社長、セガ社の入交昭一郎副社長、ＳＮＫ・オブ・アメリカ社の北沢道明社長、セガ・オブ・アメリカ社の内海州史副社長

カプコン・コインオプ社の小間で（左から）ロムスター・ド・ブラジル社の保木孝仁社長、カプコンの辻本憲三社長

ミッドウェストＡＭ社の小間で（左から）ジョン・ピップ氏、中西義典社長、タイトーの小池一宏部長、ミッドウェストの中西昭雄相談役

マイクロソフト社が業務用ＴＶゲーム機のＯＳ標準化の例として示したパソコンゲームソフト、英国インナーワークス社「プレーンクレージー」

プレイネット社の小間で（左から）セガ社の鈴木久司常務、ＩＥＰ社のジーン・リプキン氏、フランク・バルーズ氏

アタリゲームズ社の小間で、基板タイプの新ゲーム「メイス」。専用キャビネットだとイメージも違う。

ASI'97 ASI'97 ASI'97 ASI'97 ASI'97

ア―」もウィンドウズ95を導入しているが、これは卓上型（紙幣識別機内蔵）。マイクロソフト社とプレイネット社はインターネット、電子メール以外の利用も考慮しているが、これら三社の製品は用途を絞っているところが特徴と言える。

新ゲームわずか

ショー出品のTVゲーム機新作は、AOUエキスポ97でその多くが披露されており、それ以上に新しいものはミッドウェーゲームズ社（WMS社の子会社）の「ランページ・ワールドツアー」ぐらいしかない。日本では発売されなかったが海外でヒットした「ランページ」（八六年）をCGレンダリング処理したアップグレード版で、怪獣が建物を次々と破壊していくというゲーム。だれもがすぐにゲームに参加できることが見直された。同社に属するアタリゲームズ社は「メイス」、「マキシマムフォース」、「サンフランシスコ・ラッシュ」を米国仕様のキャビネットで紹介（うち後者二点は日本ではSNKが扱い、欧州ではナムコ・ヨーロッパ社が発売する）。

ミッドウェー社は卓上型「タッチマスター」のトーナメント版も紹介したが、これはドミノやクイズゲームなど十二ゲーム内蔵しており、タッチスクリーンで片手で楽しめるもの。酒場などシングルロケ向き。米国のTVゲーム新作は以上で尽きる。

日本のメーカー開発品では、セガ社製品が合弁会社、セガ・ゲームワークス社から「トップスケーター」、「スーパーGT」（スカッドレース）、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」など出品。米国ではセガUSA社が日本から仕入れ、合弁会社から発売されることになる。

ナムコ「アルマジロレーシング」、「鉄拳3」、「アルペンレーサー2」などは、子会社のナムコ・アメリカ社が北米および中南米向けに出品。

コナミ・オブ・アメリカ社は「ハングパイロット」、「GTIクラブ」、「サンダーハリケーン」などと、新CGシステム「コブラ」を紹介。南米へのマーケティングを強化していく。

アクレイム社から再び独立したレーザートロン社が披露した「プライズゾーン」。TVカードゲームなど簡単なTVゲームをすることによって、リデムプションのプリントが出て来る

カプコンはCPシステム3の「ストリートファイター3」に絞って、カプコン・コインオプ社から出品。中南米への展開も考慮してのこと。

SNK・オブ・アメリカ社は今夏発表予定の64ビット機「ネオジオ64」とそのソフト「サムライスピリッツ64」（いずれも仮称）をサンプル画面で披露。「ネオジオ」ソフト新作も紹介した。

データイーストUSA社は「マジカルドロップIII」（ネオジオソフト）を紹介。協力関係にあるファブテック社はセイブ開発「ライデンファイターズ」など紹介した。

初出展のミッドウェスト・アミューズメント社は、タイトー「アルカノイド・リターンズ」、ビスコ「ストームブレード」、ビデオシステム「ダンクマッドネス」など紹介。中南米を含む展開を進めている。

アメリカン・サミー社はバンプレスト「マグネットフィーバー」（マグネックル）などを紹介。TVゲーム機はなかった。ミッドウェストAM社は「フィーバーチャンス」を披露した。日系では以上のほか、コインメカニズムなどアサヒセイコーUSA社が出品している。

フリッパー充実

フリッパー新作は、ミッドウェー社「NBAファーストブレイク」、セガピンボール社「スターウォーズ・三部作版」が出品され、いずれも良く出来た製品と評価された。プレイフィールドという制限された空間を、バスケットのシュートや宇宙船などさまざまな工夫で広げている。

エレメカアーケード機の多くはリデムプション機能付きとなっており、各種出品されたがかつてのリデムプションブームは去った。変り種はレーザートロン社の「プライズゾーン」でTVゲームを兼ねている。これはソリティア、クイズなどのゲームの結果、リデムプションカードを払い出すというもの。一歩間違えばギャンブル機になる。

TVゲーム機より進んだVRゲーム機は、イマーシブ・テクノロジー社が出品した「キメラ」だけ。またアドベンチャークエスト社が、IAAPAショーで出品した映像シミュレーター「M4」を実物で紹介した。

写真プリントシール機は、SNK「ネオプリント」米国版、ナムコ「セラージュ」、フォトベンド社「ステッカークラブ」のほか、台湾エントロン社製「フォトラン」が紹介された。アトラス/セガ社「プリント倶楽部」やデータイースト/セガ社「スタンプ倶楽部」はまだ出品されていない。しかし出品された四機種（うち「ネオプリント」はAMOAエキスポ96で先行出品した）に対する業者の関心は高く、北米および中南米でもヒットする予感がする。ただ米国では特許がらみの訴訟が予想されないとは断言できないので、各社とも反応を見ながら慎重に進めているところだ。

ナムコ・アメリカ社のレセプションで（左から）エミーロ・カブレラ氏、ナムコの中村雅哉社長、中村氏に「鉄拳3」の絵を贈ったディストピーター

コナミ・オブ・アメリカ社の小間で（左から）ケネス・ダーンバーガー社長、コナミの上田和宏氏、平岡賢司氏

アメリカン・サミー社の小間で（左から）サミーの鈴木実本部長、米国子会社のリック・ロカティー副社長、サミーの里見治社長、米国子会社の鈴木義治社長

米国フォトベンド社は、日本の写真シール機と同機能の「ステッカークラブ」を出品。人気を集めた

セガ・ゲームワークス社の小間で紹介されたセガ・ピンボール社フリッパー新作「スターウォーズ・3部作版」

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
大阪特機事業部 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)6150 FAX.06(338)9506
東京支店販売 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
東京特機事業部 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

The Future Is Now SNK

新登場

ネオプリ テディベア

リミテッドカセット

©SNK1997

オリジナルカーテンもご用意!

お待ちかね！テディベアフレーム新登場!!

みなさまご存知の「テディベア」がネオプリフレームになりました。
幅広い人気と高いネームバリューがポイントです!

ネオプリダルメシアンズ

わんっ！とデビューだ！ダルメシアンだ!!

女子高生を中心に大人気の、かわいいダルメシアンがネオプリカセットに登場!

ネオプリ ダルメシアンズ

©SNK1997

リミテッドカセット

オリジナルカーテンもご用意!

ネオプリントマルチは、カセットの差し込み口が2スロット。

上段のスロットには
ネオプリント・ネオプリントマルチ対応カセットを。
下段のスロットにはタイムリーにリミテッドカセットをセット。
2本のカセットが使えるのはネオプリントマルチだけ!

貴店のネオプリントが**ネオプリントマルチ**になる!
改造キットも登場!!

カスタム・フレーム（受注生産フレーム）

ロケーションの特色をきわだたせる、オリジナルフレームの作製も承ります。

NEO プリント Multi

◆フレーム交換は簡単なROMカセット方式 ◆人気のマルチフレーム&カラーセレクト機能 ◆信頼性の高いロール式プリンターを採用
●使用電源：AC100V±10 (50/60Hz) ●消費電力：260W
●本体重量：134kg ●本体外形寸法 (mm)：
幅680×奥行1227×全高1925

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

●「ネオプリテディベア」、「ネオプリダルメシアンズ」は、
「ネオプリカセット・スプリングバージョン」を上段スロットに差し込んだ状態でないと動作しません。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

初のインドAM機展
米国大使館協力し成功
巨大市場の可能性の前に関税など障壁

インド初の業務用AM機器展、インディア・アミューズメント・エキスポ（IAE）が二月二十六―二十七日、ニューデリー市内のタージパレスホテルで開催され、二十八社が出展、二日間で二千人近くの国内の業者を集めた。

これは米国のメーカー協会、AAMA（アメリカン・アミューズメント・マシン・アソシエーション）が、海外市場開拓を目的に開催したもの。同協会は南米、メキシコ、東南アジアですでにこの種の展示会開催の実績があり、今回インド市場への進出を図ったことになる。ニューデリーにある米国大使館が全面的に協力したのも大きな特徴。

このため出展社は主にAAMA会員となっているだけでなく、米国製品の販売促進を目的にしているため、結果として日本製品を出品するという日系メーカーの立場は微妙となった。こういう事情から米国SNKは出展を予定していたが、出展しなかった。しかしコナミ・オブ・アメリカ社は出展し、「GTIクラブ」など紹介した。

米国以外からの出展社にはオーストラリアのレジャー&アライド・インダストリーズ（LAI）社、英国のクロムプトン・レジャーマシン社、香港のボンディール社などあるが、これらは米国製品を取り扱っているという理由で出展を認められたとされている。地元インドからはクリシュナ社、ヤコーブ&サン・インベストメント社の二社だけだが、後者はTVモニター供給会社。

米国大使館の全面協力を取りつけるため、米国製品以外のプロモーションを排除したと言う割には、矛盾した側面もあって、すっきりしていない。ただインドではギャンブル機（ゲーミング機）は禁止されているので、その種の展示は一切なく、この点でははっきりした。

主な出展社は米国のウィリアムズ／ミッドウェー社、アタリゲームズ社、ダイナモ社、アクレイム／レーザートロン社、スキーボール社、ディスリビューターのベトソン社、日系のコナミ・オブ・アメリカ社、日本のK&Uなど。AAMA自体も出展している。業界誌は英国、オーストラリアから計三社が出展した。

従って出品機は業務用AM機器を広く網羅することになるが、それぞれ小さなブースなのでサンプル程度にとどまった。この展示会は入場無料だが、業者だけを対象とするもので、日本のような一般客による混雑はまったくなかった。

しかしインドで米国製品を売るには、高い関税という障壁を覚悟しなければならない。九億人の人口のうち、少なくとも二〇%は娯楽にお金を消費できるにもかかわらず娯楽自体が不足しており、市場形成の可能性は多いと見られるだけに、高い関税（大部分が一〇〇%）は大問題である。このためショーでの商談も、米国での工場渡しの価格がベースになっていた。

これら取り引きの基本問題を話合うため、展示会と併行してセミナーが開催され、これにも大勢の業者が詰めかけた。AAMAは来年三月十一―十二日に二回目を開く予定とし、展示場、セミナー会場とも二倍に広げるとしている。

インド初の展示会で、地元業者に説明するAAMAのボブ・フェイ専務

IAEで左の写真（左から）セガ社の中川昌浩氏、ダイナモ社のマーク・ストロー副社長、インドのボアグループ社のボア氏。下の写真は（左から）中川氏、コナミの平岡賢司氏、ナムコ香港事務所の関根雅邦氏、日本システムの木内光俊常務

AMOA年次総会に向け
重要議案を示す
名称変更、役員大幅削減など

全米AM機オペレーター協会、AMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、事務局シカゴ、ジェリー・デリック会長）は、AMOAエキスポ97（十月二十三―二十五日、アトランタ）に伴い開催される年次総会で重大な採決をすることになった。

これはAMOAの基本方針の変更につながる議案で、その要旨は次のとおり。①役員の定数を現行の四十八名から二十一名に、二〇〇〇年までに削減するとともに、これまでは役員になれなかったメーカー、販売業者も六名以内なら役員になれるよう変更する、②以上に伴いAMOAの執行委員会のメンバーを現行の十二名から七名に削減する、③協会名のうち「オペレーターズ」を「オーナーズ」に変更、より実態にふさわしい名称にする、④現在約五十設けられている委員会、小委員会などを再編し、九つの常任委員会を設ける。

これらの変更は、米国の業務用AM機業界が置かれている厳しい環境の中で、将来性のある力強い業界へと発展していくための抜本的な改革の一環とされている。そして、このリストラ案は、メーカー協会であるAAMAとの統合の可能性をも見据えたものとなっている。

この議案は、二月二十六日からカリフォルニア州ランチョ・ミラージュで開かれたAMOA役員会で決定され、三月十日に発表された。

米国キャッシュボックスの
アルバート氏死去
83歳、最後まで現役のまま

米国の週刊「キャッシュボックス」の発行停止（事実上の廃刊）に続いて、発行人だったジョージ・アルバート氏が三月十八日、ロサンゼルスのターザナ・メディカルセンターで老衰により死去した。八十三歳だった。

アルバート氏は、他のスタッフが引退した後も最後まで同誌発行に携わり、昨年十二月ごろ事務所が閉鎖された後も出勤していたという。家族による葬儀は行なわれなかったが、火葬の後パームスプリングスにあるかれの自宅に家族が集まり、五十年以上ものかれの仕事ぶりを追想した――と米国の業界誌「リプレイ」の発行人、エディ・アドラム氏は伝えている。

AMゲーム機の
博物館が閉鎖に
セントルイスで入場者も少なく

世界に一ヵ所しかなかったTVゲーム機とフリッパーの博物館がこのほど閉館した。米州ミズーリー州セントルイスにあった「ナショナル・ビデオゲーム&コインオプ・ミュージアム」は九一年六月、エジソンブラザーズストア社によって設立され、毎年平均一万五千人が訪れた。

展示されたのは、初のフリッパー「ハンプティダンプティ」（四七年）、初の業務用TVゲーム機「コンピュータースペース」（七一年）、「ポン」（七二年）など計百五十点。うち約六十点は同館所有、残りは個人所有者から借り受けていた（本紙第410号参照）。しかし立地条件が悪く、冬場は閑散としていた。

しかも九六年二月、ナムコがエジソンブラザーズ社のAM機オペレーション部門を買い取ったのに伴い、建物の賃借期限の切れる年末を最後に閉鎖することになったもの。博物館の運営責任者だったダーウェン・グロー氏らは、サンフランシスコに新しく博物館を作る計画があると語っている。

International Trade Show

Show	Date
World of Entertainment (Prague, Czech)	May.1-3
Welcome'97 (Istanbul, Turkey)	May.9-10
Victorian Amusement Machine Expo (Melbourne, Australia)	May.15-16
World of Entertainment'97 (Prague, Chech)	Jun. 12-14
Electronic Entertainment Expo [E3] (Atlanta, U.S.A.)	Jun. 19-21
Expo Diversiones'97 (Guadalajara, Mexico)	Jun. 19-21
TiLE'97 (Strasbourg, France)	Jun. 24-26
Salex'97 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 25-27
Leisure & Amusement'97 (Jakarta, Indonesia)	Aug.1-3
Exime (Mexico City, Mexico)	Aug.13-14
Asian Amusement & ITPE (Singapore)	Aug.27-28
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep.18-21
Fun Expo'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep.23-26
China Amusement Expo (Beijing, China)	Sep.25-29
LIW'97 (Birmingham, UK)	Sep.30-Oct.1
FER-Interazar'97 (Madrid, Spain)	Oct. 1-3
World Gaming'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 14-16
AMOA'97 (Atlanta, U.S.A.)	Oct. 23-25
Asia Amusement Machine Show (Singapore)	Nov.14-16
IAAPA'97 (Orland, U.S.A.)	Nov.19-22

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス
3月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ（ITC）	8.54
2	エリア51（アタリゲームズ）	8.53
3	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	8.12
4	トーナメント・ソリテヤー（ダイナモ）	7.92
5	バーチャファイター　3（セガ社）	7.70
6	ダイハード・アーケード〔ダイナマイト刑事〕（セガ社）	7.66
7	バーチャコップ　2（セガ社）	7.59
8	クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕（コナミ）	7.33
9	バーチャコップ（セガ社）	7.30
10	テッケン〔鉄拳〕（ナムコ）	7.27
11	リーサルエンフォーサーズ　2（コナミ）	7.26
12	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.00
13	ロック&ローデッド〔ガンハード〕（データイースト）	6.90
14	キラーインスティンクト　2（ミッドウェー）	6.84
15	リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	6.79

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	9.57
2	サンフランシスコ・ラッシュ（アタリゲームズ）	9.23
3	デイトナUSA（セガ社）	8.78
4	ガンブレード・ニューヨーク（セガ社）	8.65
5	クルージンUSA（ミッドウェー）	8.58
6	タイムクライシス（ナムコ）	8.16
7	コップス（アタリゲームズ）	8.15
8	アルペンレーサー（ナムコ）	8.12
9	デイトナUSA・スペシャルエディション（セガ社）	8.00
10	インディ 500（セガ社）	7.80
11	セガラリー（セガ社）	7.80
12	アルペンサーファー（ナムコ）	7.60
13	ホームランダービー（ICE）	7.57
14	スズカエイトアワーズ　2（ナムコ）	7.56
15	エアーコンバット　22（ナムコ）	7.50

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	Xメンvsストリートファイター（カプコン）	8.47
2	ライデン・ファイターズ（セイブ／ファブテック）	8.18
3	ゴールデンティー3Dゴルフ（ITC）	8.07
4	ポリストレーナー（P&Pマーケティング）	8.00
5	ライデン〔雷電〕DX（セイブ／ファブテック）	7.84
6	19XX（カプコン）	7.80
7	テッケン　2〔鉄拳2〕（ナムコ）	7.71
8	ワールドクラス・ボウリング（ITC）	7.69
9	ナムココレクションズvol．1（ナムコ）	7.55
10	メタルスラッグ（SNKネオジオ）	7.51
11	アルペンレーサー　2（ナムコ）	7.43
12	ネオターフマスター〔ビッグトーナメントゴルフ〕（SNKネオジオ）	7.41
13	ソウルエッジ　2+（ナムコ）	7.38
14	ナムココレクションズvol．2（ナムコ）	7.36
15	NBAマキシマム・ハングタイム（ミッドウェー）	7.30
16	スーパーパズルファイター　2（カプコン）	7.17
17	ストライカーズ1945（彩京／ワールドワイドビデオ）	7.09
18	ゴールデンアックス・ザ・デュアル（セガ社）	6.86
19	ウィンドジャマー〔フライング・パワーデスク〕（データイースト／SNKネオジオ）	6.81
20	バスタムーブ〔パズルボブル〕（タイトー／SNKネオジオ）	6.79

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	スケアドスティフ（ミッドウェー）	8.71
2	アタック・フロム・マーズ（ミッドウェー）	8.30
3	ジャンクヤード（ウィリアムズ）	7.89
4	インデペンデンスデー（セガ・ピンボール）	7.82
5	アダムスファミリー（ミッドウェー）	7.81
6	シアター・オブ・マジック（ミッドウェー）	7.76
7	スペースジャム（セガ社）	7.70

©1997 Replay Magazine《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

話題のマシン

カプコンの「バトルサーキット」
サイボーグ格闘
アリカ「ストリートファイターEXプラス」も

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、㈱アリカ開発CG格闘ゲーム「ストリートファイターEXプラス」が四月四日発売となり、また〝CPSII〟第二十一弾ソフト「バトルサーキット」が、四月二十四日発売となる。

「ストリートファイターEXプラス」は、前作「EX」のバージョンアップ版で、前作では条件を満たさないと使えなかったボスキャラの〝ベガ〟と〝ガルダ〟、隠しキャラ五人が最初から使えるようになったことが最大の特徴。また特定のキャラに新しいスーパーコンボやワープ技などが追加されたほか、連続技など攻撃面でバランス調整が加えられた。

ストリートファイターEXプラス

八方向レバーと六つのボタン使用。基板OP価格十九万八千円。

「バトルサーキット」は近未来を舞台とした格闘アクションゲームで、五人のサイボーグキャラから一人を選び、奇怪な敵と戦う。画面は動きに応じ横スクロールする。最大四人まで同時協力プレイも可能。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

攻撃システム面での主な特徴は、同時協力プレイ時に仲間全員が一定時間パワーアップし特殊能力が使える〝バトルダウンロード〟、敵が落とすコインを集め店で必殺技を買うごとに強くなっていく〝バトルアップグレード〟などだ。なおタイトル名はサイボーグに埋め込まれた〝戦闘回路〟という意味。ソフト基板OP価格十二万九千円。

バトルサーキット

シリーズ5作目
新ギャル12人に
カネコ「ギャルズパニックS」

㈱カネコ（本社東京、金子浩社長）から、〝スーパー・カネコ・システム〟（「ノヴァ」を削除し四月名称変更）第五弾「ギャルズパニックS」が四月下旬発売となる。

これは「ギャルズパニック」シリーズ五作目となるもの。敵の攻撃を避けながら画面上にラインを引き、囲んだ部分のシルエットを外していくゲーム。

基本的なゲーム内容は従来とほぼ同じだが、攻撃などが自動的に行なわれ操作がよりシンプルになった。登場ギャルのキャラクターは十二人に増え隠しキャラもいる。ステージクリアの状況に応じギャルの露出度や演出が異なる。またエキストラコインを囲んで集めるとクリアしていなくてもギャルのサービスポーズを見ることができるほか、ボーナスゲームを追加。カセットOP価格七万八千円（基板は貸与）。

ギャルズパニックS

IMS製アーケードゲーム
2人でラリーを
「エキサイティングラリー」

㈱アイ・エム・エス（本社大阪、御景知美社長）から、アーケードゲーム機「エキサイティングラリー」が二月下旬発売となった。

これは二人対戦用で、中央がやや盛り上がった盤面の両側からボールを打ち合うゲーム。

フリッパーに使われているバンパーと同じ原理でボールを弾く部分が、盤面内の手前にあり、これをレバーで左右へ移動させながら、前方から転がってくるボールにタイミングよく当てると、自動的に弾き返すというもの。盤面には別のバンパーやピンがあり、ボールが思わぬ方向へ弾かれる。

二人で打ち合い、設定回数以上ラリーを続けると百五十㍉カプセルの景品が払い出される。景品は上部に陳列できる。OP価格六十九万八千円。

エキサイティングラリー

4人用プライズマシン
景品皿を傾けて
エイブル「くるりんチャンス」

プライズマシン「くるりんチャンス」が、㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から四月下旬発売となる。

これはボックス内で回転している四層のテーブルに乗せられた景品を、二つのボタンを使って落下させるもの。

各テーブルは二十枚の四角い皿で構成され、一枚の皿に一個の景品が乗っている。ボタンでロボットのアームを上昇させ一つのテーブルの高さに合わせて止め、もう一つのボタンでアーム先端に付いているスクリュー状のバネが回転しながら景品皿に近づき、皿のツメにうまく引っかかると皿が手前に傾き景品が落ちて払い出されるというもの。景品は計八十個使用できる。四人用でOP価格百八万円。

くるりんチャンス

話題のマシン

ナムコのTVクイズ「マイエンジェル2」
双子を成長させ
ユージン製プライズ機「黒ひげ危機一発」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、TVクイズゲームのバージョンアップ版「子育てクイズ・マイエンジェル2」が四月三十日発売となる。また㈱ユージン（本社東京、田中延茂社長）製プライズゲーム機「黒ひげ危機一発」が、四月上旬発売となった。

「マイエンジェル2」はクイズに答えながら子どもを成長させていくもので、前作の子どもは娘一人だったが、「2」では男と女の双子になった。操作は四つのボタンを使用する。

子どもの名前を選択後、クイズに答えていくと、その結果に応じて子どもが成長。クイズは七千問あり、すべて新しく作られたもの。子育てに関する○×クイズや記憶力を試す絵クイズなどを追加。双子が交互に出題するので、二人を異なる性格に育てることもできる。職業も三十六種類に増えた。二人同時プレイも可能で、〝パパっ子度〟〝ママっ子度〟メーターにより子どもの奪い合いを展開。基板OP予価十六万八千円。

子育てクイズ・マイエンジェル2

「黒ひげ危機一発」はタルに短剣を刺していくトミーの同名玩具をもとにしたもので、短剣を描いたボタンを押していくゲーム。

音声と電光の指示でスタート。ボタンは九つあり、うち一つがミスボタンでこれを押すと爆発音が出て終了。ミスボタンを残して八つのボタンを続けて押すとクリア。次に盤面上部に並べた景品（最大十四個）のうち、電光点滅をボタンでストップさせた個所の景品が払い出される。景品は専用の箱入りで、箱の大きさは三種類ある。OP価格四十九万八千円。

黒ひげ危機一発

ビデオシステムTVバスケット
フェイクも駆使
「3オン3ダンクマッドネス」

ビデオシステム㈱（本社京都、古川晃司社長）製TVバスケット「3オン3ダンクマッドネス」が、㈱トーワジャパンから四月下旬発売となる。

これは三人対三人の選手による試合を進めていくもので、少人数のため各選手の動きを把握しやすいこと、また実際のバスケット選手の動きを撮り込んでアニメ化したリアルなグラフィックなどに特徴がある。さらにその動きは百種類以上の技を三千パターンの動作で表現するなど、滑らかで多彩。

八方向レバーと三つのボタンを操作。うち一つはテクニカルボタンで、相手を欺くフェイクなども駆使できる。場面に応じた実況中継や決定的瞬間のズームアップなど、雰囲気を盛り上げる演出も多彩。

基板一枚で二台のキャビネットを接続し、最大四人までの同時プレイが可能。基板OP予価十八万八千円。

3オン3ダンクマッドネス

遊び心を加えたTV占い機
別の人生を体験
辰巳電子「どうし手相なるの?」

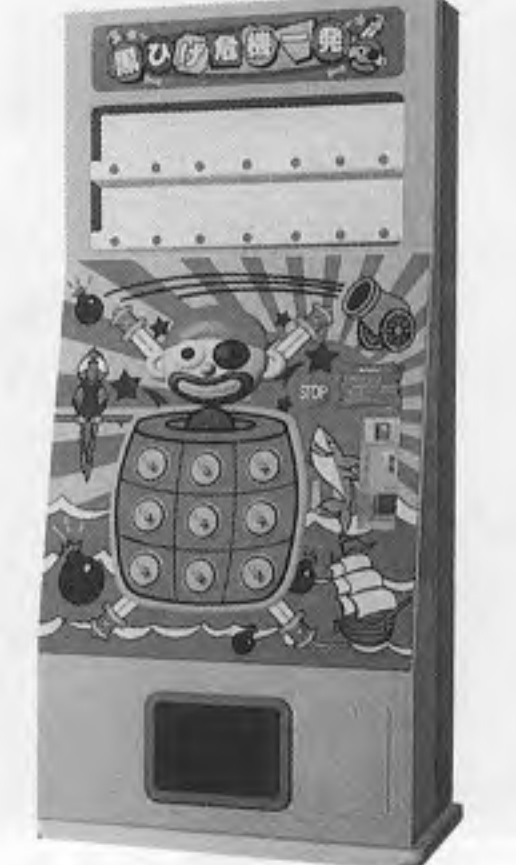
辰巳電子工業㈱（本社奈良県橿原市、辰巳嘉宏社長）から、TV占い機「どうし手相なるの?」が四月下旬発売となる。

これは手相と質問による回答をもとに、仮想の人生をシミュレートするという遊びの要素を採り入れた新タイプの占いで、「人生体験マシン」としている。少し窪んだ円形ガラスの縁に指先と手首を置き、てのひらを直接触れずに手相を撮り込み、レバーとボタンで名前入力、ジャンル選択、質問の回答を行なっていく。

ジャンルはタレントやギャンブラーなど六種の職業のほか恋や結婚の行方など十五種類。質問での回答により運命ストーリーが分岐していき、その結末（プレイするたびに異なる）を手相占いをもとに判断、アドバイスとともにプリントアウト。OP価格百八万円。

どうし手相なるの?

「ライオン」走行
日邦〝ミニポーター〟シリーズ

バッテリーカー「ライオン」が、日邦産業㈱（本社名古屋、岡屋裕造社長）から三月上旬発売となった。

これは同社〝ミニポーター〟の動物シリーズ新作で、デザインはキャラデザイナーの江坂征己氏によるもの。

最小回転半径は一・二㍍。メロディー付き。作動時間は九十、百二十、百八十秒、利用料金は百―三百円でいずれも三段階切替え可能。

大人一人、子ども一人の二人乗りで価格四十七万五千円。

ライオン

まるちかめらあいず

MULTI CAMERA EYES

No.290

全機能不全〈Ⅶ〉

山川萬里

誰でも何時でもどんな処にある教育機関にでも行くことが可能な、完全に開かれている状態の自由系の教育機関と、全く鎖（とざ）された徹底した管理の下でごく少数の生徒による教育をすすめてゆく国際系の教育機関が、それぞれにとってゆくカリキュラムについて考察をすすめてゆくことにする。

自由系については、まったく問題はない。何かについて学びたい人たちが集まって、それについて教えてくれる人を探して、自然発生に近い形でそれぞれ学びの場を形成してゆく。或いは逆の場合もあろう。これからの社会で生き続けてゆく場合には最低これだけの知識は必要であるのだから、自分としてはこれだけのことはどうしても教えておきたいという人は、それを教えて欲しいという人を募集することによって教育の場が形成されてゆくことになる。

それに対して国際系の教育の場においては、徹底したマニュアルによる即物的な教育を行う。

自由系にしても国際系にしても、荒療治による改革で教育を本来の教育にもどしたいというのがいちばん大きな目標なので、今の教育とよばれている、教育らしいけど教育とは大きなずれを生じている状態に対してのアイロニイーにならざるをえない。自由系が自発的に自分たちの手で教育の種子を蒔き芽を育ててゆくのに対して、国際系は形としてはそれと正反対の極端な他発性、今の教育が部分的にはその中に孕（はら）んでいるものではあるが、その他発性に賭けながら、他発的にそういう教育にプライドをもつようにさせる方向ですすめられる。

マニュアルは今国際人として必要不可欠な知識、教養、態度（マナー）が大学を終えるまでには全て修得されるように組み立てられなければならない。

漠然とした抽象的なものではなく、出来ることなら、現役で立派なフェアな仕事をしているビジネスマンの外国人の参与もあおいで、出来るだけ完璧に近いカリキュラムが作られてゆくことを望む。

たとえば体育系のカリキュラムでは、まず歩くことからきちっと組まれなければならない。

他の動物とホモサピエンスの決定的なちがいは歩行から生じたのであるから、他の動物とは違うような人間らしい歩行を習得することから体育のカリキュラムは始められるべきである。

現状ではどうか。体育の教師の殆んどは、わざとかどうかは知らないけど、多分当人はそうすれば生徒その他を威圧出来ると勘違いしてガニマタで、颯爽とした歩き方とはもっとも程遠い品が下（さが）ったゴリラに近いような歩き方、程度の悪いヤクザを見本にしたような歩き方で学校の廊下を歩いている。

二月の頃、週刊誌がさかんにアンパン総理と書きたてた橋本龍太郎にしても、もっと肩の力をぬいて肩を振ったりいがらせたりせずに歩かなければ、あれではジェントルマンとはかなり距離がある歩き方である。

顋（あご）をひいて、軽く胸をはって、後足で地面を蹴るような気持ちで伸ばした腰を前に押し出すようにして歩かなければ、これからの国際社会にはついて行けない。

わが国では老若を問わず腰が下り気味でしかも腰を後に残したような歩き方がもっとも目につく。

腰が下っていて後に残るとどうしても頤が前に出やすい。

もっともわが国の歩き方は元来は腰が下って引けていて、同じ側の手と足を同時に前に出していて、これをナンバといっていた。

ナンバの歩き方を今のように、当時の先進国の外国人が歩くようにわが国ではじめて教育したのは、幕府に雇われた、いわゆる雇われ外国人のフランス陸軍から幕府に派遣された軍人たちである。

フランス人たちから見れば、自然に歩けば左足を前に出すと左手は後に振られるはずなのに、当時の日本人たちがどうして左足を前に出すと左手も前に出して歩くのか不可思議でしようがなかったようだ。

しかし歩き方のようなことでさえ一度そういう慣習がついてしまうと、フランス人には放っておいても手と足は逆の方向へ出てゆくのに、日本人はそれをつよく意識してもなかなかそうは行かず、陸軍の教練の本当に文字通りの第一歩からフランス人の思うようには進まず、彼らはつよい苛立ちを感じたようだ。

その後明治維新を経過して日本の近代化（西洋化）が強力にすすめられ、日本人もようやく西洋人のように、手と足が同方向にではなく違う方向に動くような歩き方をするようになるのだが、歩き方を変えてからまだ百年ちょっとしか経っていないせいか、手足の動きだけで、歩く姿勢のよさにまでは西洋化がすすんでいない。

しかし国際人を養成する国際系の教育機関においては、まず歩く姿が優美で、外国人の中を日本人が歩いても姿勢の悪さが目立つようなことがないようにすることから注意してゆかなければならない。これは人間にとっての基本的な動作のひとつなのだから。

そういうことは例をあげたらきりがないので、多分完璧に近い形のものが作製されるであろう国際系のカリキュラムに期待することにしよう。

ごく短時日の間に、しかも国民全体が無意味に近い多忙に追いまくられている日常生活の中で、ほんのちょっとだけの時間を見つけて、追いつき追いこせの精神で、西洋文化のごく表層だけを真似てゆくのが精一杯だったので、依然として西洋人から見れば、西洋人の真似が上手になったとおもいこんでいる日本人の所作は一事が万事滑稽でしかない。

勿論笑いをよびおこすために非常に大げさな表現になっているのであろうが、ロンドンで見る新聞のコミックに出ている日本人、パリで日本でいう漫才の役者が演じて見せる日本人、みな近くに穴が見つかれば隠れこみたい気持ちに駆られるようなものばかりである。

そういうことが起きないように、西洋の文化についても皮膚とか肌のようなごく表面だけではなくて、もう少し深い基層から理解出来るようにカリキュラムは作製されることだろう。

MAY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 — ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	鉄拳　3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	8.17
2	2	ストリートファイター　Ⅲ（カプコン） Street Fighter Ⅲ (Capcom)	7.12
❸	5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（SNKネオジオ） Real Bout — Fatal Fury Special (SNK)	5.56
❹	9	子育てクイズマイエンジェル（ナムコ） Quiz My Angel* (Namco)	5.52
❺	—	アルカノイドリターンズ（タイトーFX—1） Arkanoid Returns (Taito)	5.38
6	4	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.36
❼	17	ライデンファイターズ（セイブ） Raiden Fighters (Seibu)	5.27
❽	12	パズルボブル　3（タイトーF3） Puzzle Bobble 3 (Taito)	5.14
9	6	ストリートファイター　EX（カプコン） Street Fighter EX (Capcom)	5.09
10	7	ギャロップレーサー（テクモ） Gallop Racer (Tecmo)	5.00
11	11	マジカルドロップ　Ⅲ（データイースト／SNKネオジオ） Magical Drop 3 (Data East/SNK)	4.94
⓬	13	ジャンジャンパラダイス（カネコ） Mahjong Paradise* (Kaneko)	4.92
⓭	15	VSネットサッカー（コナミ） VS Net Soccer (Konami)	4.90
14	10	ぷよぷよSUN（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 3 (Compile/Sega)	4.88
⓯	16	XメンvsストリートファイターX（カプコン） X-men vs. Street Fighter (Capcom)	4.82
⓰	38	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNKネオジオ） The King of Fighters '96 (SNK)	4.79
17	3	クイズ美少女戦士セーラームーン（バンプレスト） Quiz Sailor Moon* (Banpresto)	4.75
18	14	まじかるでーと・卒業告白大作戦（タイトーFX—1） Magical Date Operation (Taito)	4.70
19	8	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.69
⓴	26	ダイナマイトベースボール（セガ社） Dynamite Baseball (Sega)	4.62
㉑	23	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	4.55
22	18	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	4.54
㉓	29	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（コナミ） Tokimeki Memorial Crazy Cross (Konami)	4.50
24	20	ストリートファイター・ゼロ2アルファ（カプコン） Street Fighter ZERO 2 Alpha (Capcom)	4.47
25	21	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai—The Great Wall (Sun)	4.44

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	電車でGO！（タイトー） Go By Train［Densya de Go!!］(Taito)	8.73
❷	—	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	8.25
3	3	トーキョーウォーズ（SD／DX）（ナムコ） Tokyo Wars (SD/DX) (Namco)	7.55
4	2	スカッドレース（セガ社） Scud Race［Sega Super GT］(Sega)	7.45
5	4	GTIクラブ（DX／2P）（コナミ） GTI Club (DX/2P) (Konami)	7.00
6	5	バーチャファイター　3（セガ社） Virtua Fighter 3 (Sega)	6.85
7	6	マジカル頭脳パワー（セガ社） Magical Cyber Power (Sega)	6.38
8	7	アルペンレーサー　2（DX）（ナムコ） Alpine Racer 2 (DX) (Namco)	5.98
9	8	アルペンサーファー（ナムコ） Alpine Surfer (Namco)	5.94
❿	16	プロップサイクル（SD／DX）（ナムコ） Prop Cycle (SD／DX) (Namco)	5.69
⓫	21	タイムクライシス（SD／DX）（ナムコ） Time Crisis (SD/DX) (Namco)	5.60
⓬	13	バーチャコップ　2（DX／S）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	5.58
⓭	15	ガンバレット（ナムコ） Point Blank［Gun Bullet］(Namco)	5.36
⓮	17	レイブレーサー（SD／DX）（ナムコ） Rave Racer (SD/DX) (Namco)	5.35
15	10	クイズドレミファグランプリ　3（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix 3* (Konami)	5.33

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	アラビアンナイト（ウィリアムズ／タイトー） Arabian Nights (Williams/Taito)	5.30
❷	4	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	5.25
3	3	コンゴ（ウィリアムズ／タイトー） Congo (Williams/Taito)	4.80
4	1	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	4.50
5	5	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	4.30

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	スタンプ倶楽部（データイースト／セガ社） Stamp Club (Data East/Sega)	8.75
❷	4	プリント倶楽部　2（アトラス／セガ社） Print Club 2 (Atlus/Sega)	8.48
❸	5	ウルトラ電流イライラ棒（SNK） Hazard Zone (SNK)	8.14
❹	6	なんでもシール委員会（アイマックス・ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco)	7.43
5	3	ネオプリント（SNK） NEO Print (SNK)	7.25

7,878 Arcardes in Japan; Police Survey Shows

The National Police Agency (NPA) recently announced the results of its annual survey. It showed that as of the end of December 1996, there are a total of 31,917 locations classified under Fuei "No. 8 Operation", down 7.8% from the preceding year, and 577,153 games, up 1.9% over the preceding year, are "operated". Of the total, those licensed by the police number 18,125 locations, down 4.1% from the preceding year, which are operating 498,624 games, up 2.6%. The remaining 13,792 locations are regarded as not needing a license and operate 78,529 games.

Of the 18,125 locations licensed by the police, there are 7,878 locations which operate as independent arcades, while those operating within restaurants number 7,655, those in shopping centers 396, those in hotels 157, etc. At arcades, 396,330 games are operated.

The results of the NPA survey are based on the compilation of surveys at the police headquarters in 47 prefectures, and they are announced at about the end of March every year. However, the survey does not grasp the actual situation in amusement arcades. The reason is that it does not discriminate between amusement games, medal (gaming type) games and casino equipment and all are classified under Fuei "Operation No. 8". In the eye of the NPA, all these locations have the potential for gaming-related crime.

From January to December 1996, 261 cases of gaming crimes using gaming devices such as video poker, video slot machines, roulette tables etc. were raided. According to the NPA, 163 locations were raided, 1,847 persons were arrested, and 1,357 games and ¥280 million were seized. 77 out of the 163 locations, or 47%, had Fuei "Operation No. 8" license.

Although 163 locations were raided, it is clear that this is only the tip of the iceberg. The dubious relationship between local police and the operators of such illegal locations has long been suspected and the situation has not improved since the introduction of the Fuei Law in 1985.

Nintendo Revises Results Upward

On April 7, Nintendo Co., Ltd., Kyoto, revised upward the non-consolidated and consolidated results for the fiscal year ending March 1997, except for the non-consolidated net income. This reflects the favorable sales of the home video "Nintendo 64" in the USA and Europe, and the exchange profit due to the cheaper yen.

On the other hand, since the special loss of ¥26,000 million accompanying liquidation of the Belgian subsidiary and the stock appraisal loss at French and Belgian subsidiaries, the non-consolidated net income forecast dropped below the previous forecast.

The revenue in the post-revision non-consolidated forecast was ¥345,400 million, up 14.9% over the preceding year (vs. ¥340,000 million in the previous forecast announced in November 1996), and the net income was ¥35,000 million, down 31.6% (vs. ¥48,000 million in the previous forecast).

The revenue in the post-revision consolidated forecast was ¥41,800 million, up 18.0% over the preceding year (vs. ¥395,000 million in the previous forecast announced in November 1996), and the net income was ¥63,000 million, up 5.2% (vs. ¥48,000 million in the previous forecast).

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
ampress @ msn. com
© 1997 Amusement Press, Inc.

Special Stamp Runs Short

About 2,000 units of Data East/Sega's "Stamp Club" which makes a stamp with the user's facial image, have been sold in Japan in the three months up to the end of March and continue to remain in short supply due to its popularity. Accordingly, the actual stamp for the "Stamp Club" is beginning to run short.

The stamp is a special product developed jointly by Data East Corp. and Pentel Co., Ltd., a stationery maker, and manufactured by Pentel. The facial image is printed on the stamp surface so that it can be stamped using ink stored in the stamp. For legal reasons, the stamp can only be manufactured by Pentel.

Reflecting the overwhelming popularity of "Stamp Club", the stamp is being produced at the monthly pace of 3,000,000 units, and only 1,500 units per month can be supplied for one "Stamp Club". Sega has been busy explaining the supply shortage situation to operators who bought the machine.

The operator purchases the stamps at the price of ¥200/unit from Sega and Sega's distributors, and sets the price per play at ¥500. However, since only about 50 pieces can be delivered a day, some operators have even raised the price to ¥800.

In the case of the photographic seal vending machine "Print Club", although special print paper is used, it has not suffered any grave shortages, since there are multiple sources of supply. However, since the "Stamp Club" stamps use patented technology, it is expected that they will remain in short supply for the time being.

Sega To Open Large Arcade In Kyoto Sta.

JR Kyoto Station, the main station in the cultural city, will be rebuilt as a high-rise building and Sega will open a large arcade (3,000 m²) in one section. The arcade is due to open on September 11. This was disclosed by the JR Kyoto Station Building Company on March 19, and the huge station building with three underground floors and 16 above ground will open on July 12.

Kyoto Station Building is composed of the station proper, a theater which opens on August 9, a department store, specialty shops, a hotel, etc. which open on September 11. Sega's large arcade will be installed within the department store "JR Kyoto Isetan", and will be in the same style as the large arcade "Sega Arena" (6,000 m²) which opened on March 1 in the Osaka Dome City.

With 10 medium-size attractions as the central feature, amusement games will also be installed and operated from 10:00 a.m. to 11:00 p.m. Since this is an independent location, it must be licensed under Fuei "Operation No. 8". No admission fee is charged. Sega explains that it is a type different from an amusement theme park (ATP) which charges an admission fee.

"Padios" Opens With Attractions

The movie studio "Toei Uzumasa Eigamura" known as "Kyoto Studio Park" completed the three-storied building "Padios", and opened it on March 20. The new building in which ¥6,000 million invested is decribed as an outdoor-type entertainment facility.

"Padios" (9,600 m²) has attractions, a restaurant, a stage, etc. There are two attractions – dark ride and motion simulator – which are operated by Togo Japan. Two arcades are operated by Taito.

K. Tsujimoto Chairs ACCS

Kenzo Tsujimoto, president of Capcom Co., Ltd., Osaka, has assumed office as chairman of the Association of Copyright for Computer Software (ACCS) for one year from April 1. Although Tsujimoto also serves as vice president of JAMMA and also vice president of CESA, it is the first time that he assumes the top position in a public corporation.

In 1985 the Japan Personal Computer Software Association set up a monitoring organization to secure legal protection of personal computer (PC) software and this monitoring organization was thereafter made independent as ACCS in 1990. Its aim is to protect the copyright of computer software not only for PCs but all computer software and holds seminars on themes such as protection of copyright of game software.